

# Руководство пользования пакетом

Пакет состоит из 4 папок: Scenes, Scripts, Sprites и WheelParts.

Scenes содержит в себе тестовую сцену с уже готовым колесом

Scripts содержит в себе все необходимые скрипты для работы колеса

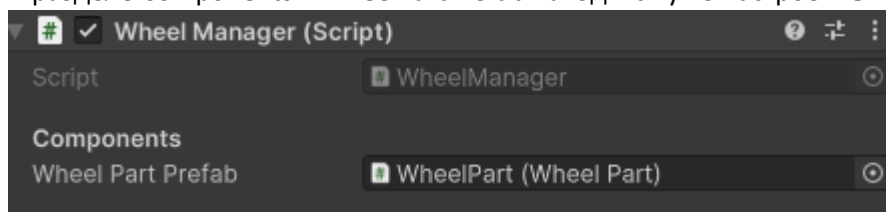
Sprites содержит в себе изображения использующиеся в проекте

Wheel parts содержит в себе префаб сегмента колеса и готовый префаб колеса

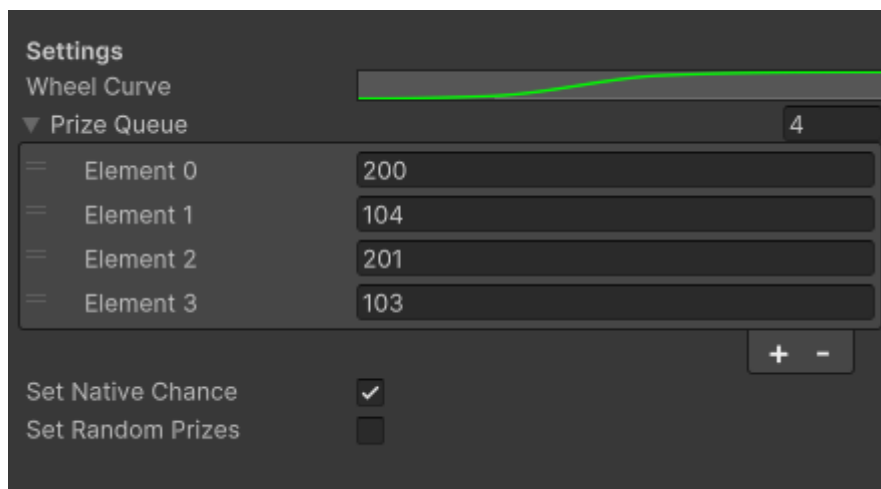
Обратите внимание, что колесо (LuckWheel) должно располагаться на Canvas. У вас так же должен быть на сцене EventSystem.

Для удобства пользования, все настройки необходимые для работы с пакетом находятся на одном объекте: Wheel, который является дочерним объектом LuckWheel. Именно на нем располагается скрипт WheelManager. Рассмотрим все составляющие поля этого скрипта.

В разделе Components в WheelPartPrefab находится уже настроенный префаб сегмента колеса.



Далее находится раздел Settings с основными настройками колеса.



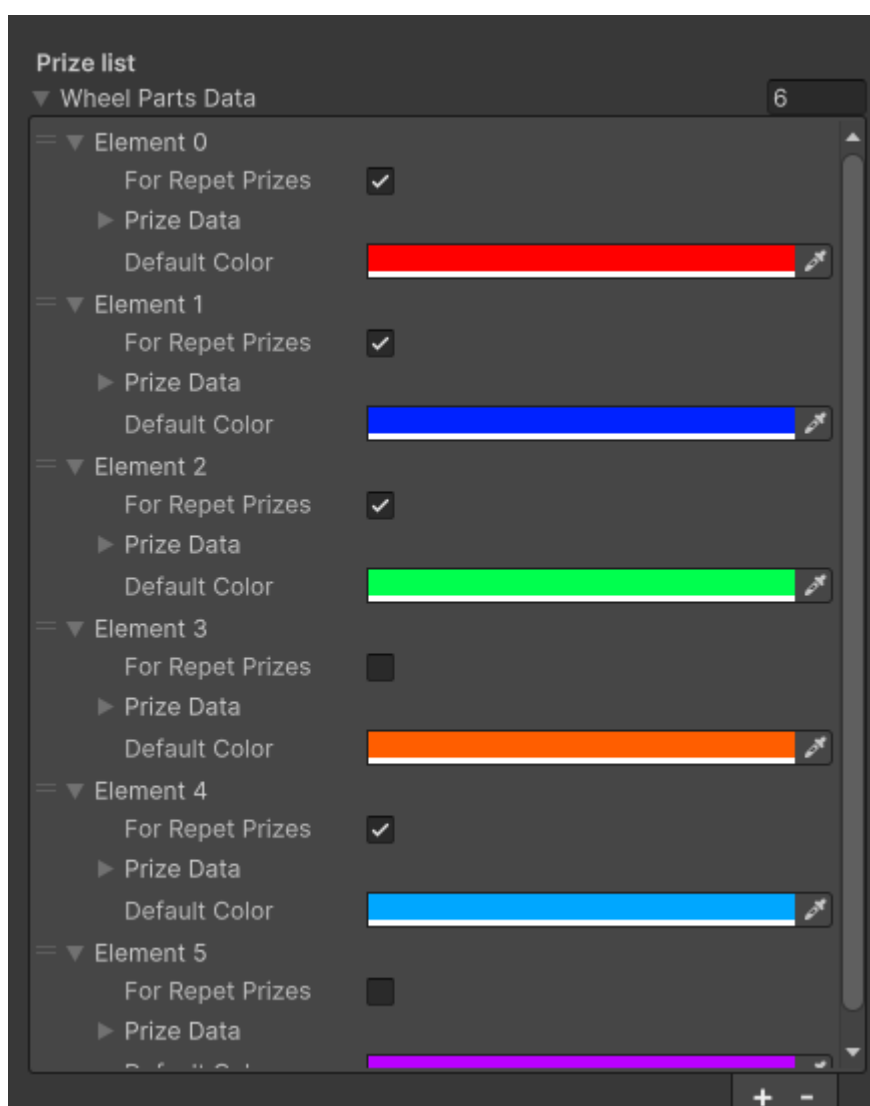
В поле Wheel Curve находится график, с помощью которого можно настраивать скорость и время вращения колеса

В поле Prize Queue находится список-очередь призов на выпадение. Этот список заполняется ID номером приза. Этот список служит для настройки первых n призов которые будут выпадать с колеса. Первый элемент соответствует призу, который будет получен во время первого вращения. В случае если такого ID нет на колесе, во время вращения будет выбран случайный приз, однако очередь не прервется, а будет зациклена. При втором, третьем и проч. Вращениях так же будет искаться первый элемент, покуда он не будет найден.

Булева переменная Set Native Chance служит для установления для всех ячеек одинаковых шансов выпадения.

Булева переменная Set Random Prizes заполняет ячейки случайными призами при старте игры

После раздела настроек, находятся списки призов на колесе и в запасе. Рассмотрим каждый из них в отдельности:



Список Prize List служит для настройки сегментов колеса и расположении призов, которые будут на колесе в начале игры (если только не включена переменная SetRandomPrizes)

Как мы видим, по умолчанию на колесе располагается 6 сегментов различных цветов. Булева переменная For Repet Prizes служит для определения типа ячейки. Если она предназначена для хранения повторяющихся “расходников”, то переменная должна быть установлена на True. Если сегмент предназначен для “бонусов”, то переменная должна быть установлена на False.

Ниже переменной For Repet Prizes находятся поля для заполнения данных приза, которые будут на этой ячейке на старте игры.

The screenshot shows a 'Prize list' configuration window with a dark theme. At the top, 'Wheel Parts Data' is set to 6. Below it, three prize elements are listed:

- Element 1:** 'For Repet Prizes' is checked. 'Prize Data' is expanded, showing 'Default Color' as a blue bar.
- Element 2:** 'For Repet Prizes' is checked. 'Prize Data' is expanded, showing: ID: 102, Default Icon: msedge\_FJvSfNvAsR, Default Description: 2, Repeat Prize: checked, Chance: 16.666% (slider), and Default Color: a green bar.
- Element 3:** 'For Repet Prizes' is unchecked. 'Prize Data' is expanded, showing: ID: 200, Default Icon: msedge\_hNiQllqIWP, Default Description: 3, Repeat Prize: unchecked, Chance: 16.666% (slider), and Default Color: an orange bar.

Данные поля включают в себя переменную ID. По умолчанию ID “расходников” начинается со 100 (100, 101, 102...) а ID “бонусов” с 200. После ID идет поле Default Icon для хранения иконки приза, а поле Default Description служит для хранения описания приза. Туда можно записать, например, количество монет, название бонуса и так далее. После идет булева переменная Repeat Prize. Данное поле служит для определения типа приза. Если приз это “расходник”, то переменная должна быть установлена на True. Если приз — это “бонус”, то переменная должна быть установлена на False. Последнее поле настройки приза — это переменная Chance. Она используется для настройки шанса выпадения приза. При настройке следует учитывать, что максимальный шанс выпадения равен 100. Он распределяется между всеми призами. Увеличение шанса выпадения у одного приза, автоматически приводит к уменьшению шанса выпадения у других призов и наоборот. Эта система позволяет более точно настраивать шансы выпадения и более точна нежели “система весов”

После полей настройки приза, находится последнее поле настройки ячейки: Default Color. Это поле отвечает за цвет ячейки.

После списка призов на колесе, идет список призов в запасе:

The screenshot shows a configuration panel titled "Prizes Data" with a list of prizes. Each prize has the following fields:

- ID: A text input field.
- Default Icon: A dropdown menu with a preview icon.
- Default Description: A text input field.
- Repeat Prize: A checkbox.
- Chance: A slider control with a numerical value field (set to 50).

There are three elements listed:

- Element 1:** ID 202, Default Icon msedge\_qYZlypwmZq, Default Description 6, Repeat Prize (unchecked), Chance 50.
- Element 2:** ID 203, Default Icon msedge\_XFxDOqTOes, Default Description 7, Repeat Prize (unchecked), Chance 50.
- Element 3:** ID 103, Default Icon R (1), Default Description 8, Repeat Prize (checked), Chance 50.

Below the list, there is an "Add Component" button.

Их настройка аналогична настройке призов на колесе и включают в себя переменную ID, Default Icon для хранения иконки, Default Description для хранения описания, переменную Repeat Prize для хранения типа приза и переменную Chance для настройки шанса выпадения приза.

Для получения данных о выигранном призе можно использовать `public Action winAction` в скрипте `WheelManager`. Данный делегат передает всю информацию о выигранном призе. Вы можете подписаться на него в любом удобном Вам месте и использовать полученную информацию для начисления приза непосредственно игроку.

Для получения данных о платном кручении колеса (по умолчанию вызывается через кнопку после окончания вращения колеса) можно использовать `public Action showAds` в скрипте

UIController. Вы можете подписаться на него в любом удобном Вам месте и использовать его в качестве триггера для показа рекламы игроку.